

APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN *ORIGAMI* BERBASIS *FLASH*

MENGGUNAKAN ADOBE *FLASH* CS5

Oleh:

Efi Rochmatika
NIM 09520244002

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) menghasilkan produk aplikasi media pembelajaran *Origami* berbasis multimedia yang menarik dan interaktif, (2) mengetahui tingkat kelayakan aplikasi media pembelajaran *Origami* berbasis multimedia, (3) mengetahui tanggapan pengguna tentang aplikasi *Origami*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development*. Tahapan dalam penelitian ini meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, dan evaluasi. Pengujian awal dilakukan oleh peneliti dengan metode Black Box Testing untuk mengetahui kesalahan yang terdapat pada media pembelajaran. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Uji coba dilakukan di SDN Rejosari Magetan dengan melibatkan 41 siswa. Instrumen penelitian menggunakan angket. Analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif dengan mengubah data hasil rata-rata skor kedalam interval penilaian kelayakan.

Hasil penelitian diketahui bahwa: (1) dalam aplikasi ini terdapat 3 petunjuk untuk membuat *Origami* yaitu: lembar petunjuk, animasi, dan video. Pengguna dapat menilai kemampuan terhadap *Origami* dengan kuis dan *Puzzle*. (2) kualitas media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori layak dari segi *content* dan media, hal ini berdasarkan rata-rata penilaian ahli media sebesar 4 dan rata-rata penilaian ahli materi sebesar 4, penilaian pengguna terhadap aplikasi pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak dengan presentasi 89.26%. (3) tanggapan para pengguna kelas IV SDN Rejosari Magetan untuk Aplikasi media pembelajaran *Origami* menunjukkan hal-hal yang positif dan memudahkan pengguna dalam membuat *Origami*.

Kata kunci: Pembelajaran, *Origami*, *Flash*.